

# UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) MENGGUNAKAN *INDEX CARD MATCH*

Eka Meidawati

Dosen Pembimbing: Dra. Hj. Trisharsiwi, M.Pd  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
E-mail: ekamediwati@gmail.com

**Abstract:** This research aims to enhance the activity of learning and learning outcomes civic education (PKn) using active learning strategies in the type of Index Card Match Elementary School VI students Potorono, Bantul. This research was classroom action research was conducted in two cycles. Subjects in the study were students of class VI Semester Elementary School Potorono odd numbering 30 students. The object of this research is the activity of learning and learning outcomes Civics. Data was collected using observation sheets, tests and documentation. The data analysis technique observation sheet is done by calculating the percentage of each indicator, for the achievement test is done by calculating the average grade. The results of the study shows that after application of active learning type of index cards match, active learning and learning outcomes has increased. Judging from the result of an increase in the average percentage of the activity of students in the first cycle of 63.89 % , an increase in cycle II to 80.56 %. The results of studying the average value before action 59.36, an increase in the first cycle to 67.86, rising again in the second cycle becomes 75.13. Thus it can be said that the study of this class action succeeded in increasing the activity of learning and learning outcomes PKn in Elementary School VI students Potorono Bantul, because they have met the success criteria specified.

**Keywords:** learning activeness, learning outcomes, Index Card Match

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran tergantung pada guru sebagai ujung tombak. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenahan guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai. Keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran tergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana caraguru dalam melaksanakan pembelajaran.

Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah, sehingga disamping itu media jarang digunakan dalam pembelajaran menjadi kurang bermakna. Belajar aktif sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum (Zaini,dkk. 2008:xiv). Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat tertentu untuk mengikat informasi yang baru saja diterima. Dalam Standar Isi 2006 dijelaskan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Potorono Rabu, 6 Agustus 2014 diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran PKn masih bersifat konvensional. Penggunaan strategi yang kurang variatif pada pembelajaran akan membuat anak merasa kurang berminat dengan pelajaran yang akan disampaikan dan akan cepat merasa bosan. Guru hanya berceramah, pemberian tugas, dan tanya jawab tanpa menggunakan variasi dalam pembelajaran. Akibatnya siswa kurang antusias dan aktif saat belajar mengajar berlangsung, sehingga hasil belajar siswa pun masih rendah. Untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar PKn maka diperlukan adanya upaya untuk memperbaiki kualitas dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh guru dalam pemilihan strategi agar dalam proses pembelajaran siswa dapat terlibat aktif. Untuk mengatasi masalah tersebut salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar PKn yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

Suyadi (2013:33) mengemukakan “dalam bahasa pendidikan karakter, “aktif” merupakan cerminan kerja keras, kemandirian, tanggung jawab, dan hasrat rasa ingin tahu”. Menurut Sanjaya (2008:141) “bahwa keaktifan siswa itu ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi mengumpulkan data, dan sebagainya”. Menurut Sudjana (2012:61) keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hal-hal sebagai berikut.

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b. Terlibat dalam memecahkan masalah
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis,
- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono dan Hariyanto, 2011:9). Syamsudin (via Taufiq, dkk 2012:5.4) mendefinisikan bahwa belajar adalah proses mengalami sesuatu untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dan pribadi.

Menurut Silberman (2013:250) *index card match* merupakan cara yang menyenangkan dan aktif untuk mengkaji materi pembelajaran. Para peserta bermain dalam sebuah kuis dan berpasangan. *Index Card Match* menurut Zaini, dkk (2008:67-68) yaitu strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Namun demikian materi barupun tetap dapat diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ini dengan catatan, siswa diberi tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas sudah memiliki bekal pengetahuan.

Langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (Zaini, dkk, 2008:67-68) meliputi: guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada di dalam kelas bagi jumlah kertas tersebut kedalam dua bagian yang sama, tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan pada setengah bagian kertas yang telah di siapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan, sebagian kertas yang lain ditulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Kocoklah semua kertas, sehingga tercampur antara soal dengan jawaban, beri setiap siswa satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Sebagian siswa akan mendapatkan soal dan sebagian yang lain akan mendapatkan jawaban. Selanjutnya siswa diminta untuk mencari pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk atau berdiri berdekatan. Siswa diberi penjelasan juga agar tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan pada teman yang lain. Setelah semua siswa berdekatan dan duduk sesuai dengan pasangan, setiap pasangan secara bergantian membaca soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan lain, akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, karena merupakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal itu karena setiap siswa mencari kartu pasangan sesuai dengan pertanyaan atau jawaban pada kartu yang mereka bawa, selanjutnya setelah menemukan pasangan, siswa membacakan soal di depan kelas. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting, karena siswa menemukan sendiri pengetahuannya dari hasil pengalaman belajar yang telah dilakukan. Meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil belajar.

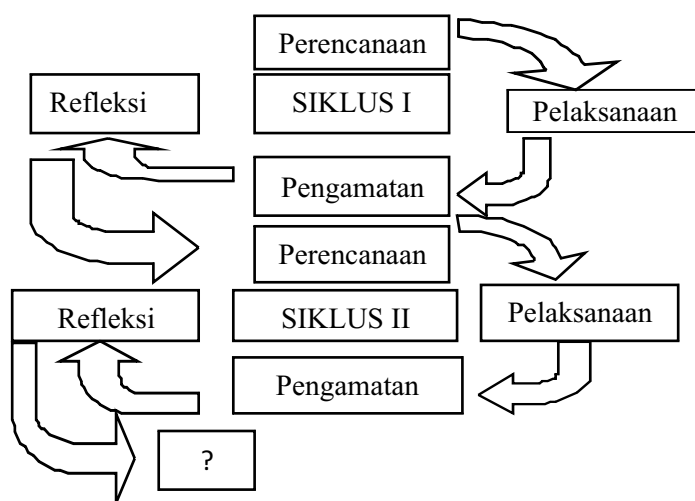
Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar

PKN pada siswa kelas VI SD Negeri Potorono Bantul? Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar PKN menggunakan strategi pembelajarn aktif *Tipe Index Card Match* pada siswa kelas VI SD Negeri Potorono Bantul.

## METODE

Penelitian tindakan kelas ini bertempat di SD Negeri Potorono yang beralamat Nglaren, Potorono, Banguntapan, Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 yang dimulai pada bulan Mei sampai dengan bulan Oktober. Subjek penelitian ini

adalah siswa kelasVI dengan jumlah 30 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2007:3). Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Menurut Arikunto (2007:16) model penelitian tindakan kelas adalah secara garis besar terdapat 4 tahapan yang lazim untuk diketahui, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Adapun model penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2007:16) adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus Prosedur Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajarn dengan menggunakan *index card match*. Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pelajaran PKN siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nilai siswa, dan foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berupa observasi keaktifan siswa yang dianalisis dengan menghitung persentase setiap indikator, hasil persentase kemudian dikualifikasikan. Untuk tes hasil belajar digunakan tes berbentuk objektif bertipe pilihan ganda. Uji coba instrument tes yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas. Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memenuhi persyaratan tes

yaitu memiliki validitas, reliabilitas, obyektifitas, praktikabilitas, dan ekonomis. Dalam penelitian ini uji coba dilakukan di sekolah lain dengan jumlah siswa 16 untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan reliabilitas instrument. Hasil tes kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas serta mempresentasikan ketuntasan belajar siswa. Indikator pencapaian peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar PKN siswa kelas VI SD Negeri Potorono Bantul dalam penelitian ini dilihat dari hasil lembar observasi pada setiap siklus meningkat minimal 5%, siswa tuntas belajar sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa mendapat skor  $\geq 65$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Keaktifan Belajar

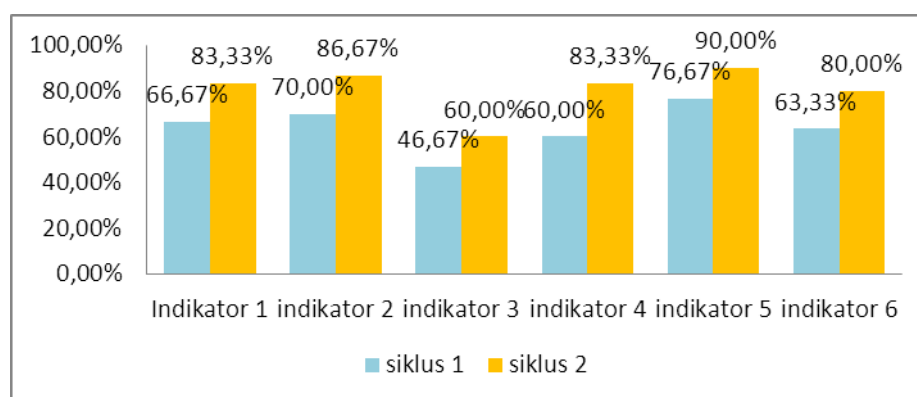
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan strategi

pembelajaran aktif tipe *index card match* yang diterapkan pada mata pelajaran PKn selama penelitian dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran siklus I, melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa diperoleh rata-rata persentase

sebesar 63,89% dengan berkualifikasi sedang, kemudian meningkat menjadi 80,56% dengan kualifikasi tinggi pada siklus II. Berikut tabel dan diagram perbandingan keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 1. Perbandingan Peningkatan Keaktifan Belajar Pada Siklus I dan Siklus II**

No.	Indikator Keaktifan	Siklus	
		I	II
1.	Siswa siap mengikuti pelajaran	66,67%	83,33%
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	70%	86,67%
3.	Siswa aktif bertanya pada guru	46,67%	60%
4.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan teman	60%	83,33%
5.	Siswa berdiskusi mencari kartu pasangannya.	76,67%	90%
6.	Siswa mencatat soal/meteri dan ikut menyimpulkan materi	63,33%	80%
Rata-rata		63,89%	80,56%



**Gambar 2. Diagram Persentase Indikator Keaktifan Belajar Siswa pada Tiap Siklus**

Berdasarkan tabel di atas pada setiap indikator diperoleh data pada siklus I ke siklus II perindikator sudah meningkat 5%. Dari hasil data observasi keaktifan belajar siswa menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### b. Hasil Belajar

Dari hasil tes yang dilakukan pada siklus I berjumlah 23 soal tes pilihan ganda dan pada siklus II berjumlah 27 soal tes pilihan ganda mendapatkan hasil belajar siswa mengalami

peningkatan terlihat nilai rata-rata dan persentase siswa yang memenuhi KKM. Pada pratindakan/data awal, nilai rata-rata siswa sebesar 59,36 dengan persentase pencapaian KKM sebesar 46,67% atau 14 siswa. Pada siklus I diperoleh peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 67,86 dengan persentase pencapaian KKM sebesar 60% atau 18 siswa. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,13 dengan persentase pencapaian KKM mencapai 80% atau 24 siswa. Berikut tabel dan diagram perbandingan nilai rata-rata dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.

**Tabel 2. Perbandingan Antara Nilai Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II**

Kriteria	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	59,36	67,86	75,13
Persentase ketuntasan belajar siswa	46,67%	60%	80%



**Gambar 3. Diagram Perbandingan antara Nilai Pratindakan, Siklus I dan Siklus II.**

Berdasarkan pada data tersebut, hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar siswa sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari 65.

## 2. Pembahasan

### a. Keaktifan Belajar

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif selama pembelajaran berlangsung, siswa diminta untuk mencari kartu pasangannya yaitu kartu pertanyaan dan jawaban. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* yang diterapkan pada mata pelajaran PKn selama penelitian dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran siklus I, melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 63,89% dengan kualifikasi sedang, kemudian meningkat menjadi 80,56% dengan kualifikasi tinggi pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn meningkat. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* siswa termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang selama ini belum pernah diterapkan strategi pembelajaran tersebut. Dari lembar observasi keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan, sehingga hal ini dapat diartikan indikator keberhasilan observasi keaktifan siswa telah tercapai pada siklus II.

### b. Hasil Belajar Siswa

Proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* secara umum telah dilakukan dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan yaitu guru membagi siswa dalam kelompok besar, kemudian guru memberikan kartu 15 pertanyaan dan 15 kartu jawaban dengan materi sistem pemerintahan di Indonesia. Siswa diminta untuk mencari kartu pasangannya setelah menemukan kartu pasangan siswa duduk bersama. Kemudian maju ke depan untuk membacakan pertanyaan dan pasangan yang lain menjawab. Strategi pembelajaran aktif *index card match* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas pada tahap pratindakan/data awal rata-rata kelas 59,36 meningkat 67,86 pada siklus I. Jumlah siswa tuntas pada siklus I yaitu 18 dan siswa yang belum tuntas 12 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 60%. Meskipun mengalami peningkatan pada siklus I belum dianggap berhasil karena persentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari 65. Ketidakterhasilan pada siklus I, dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* belum optimal, siswa masih sedikit bingung dan ramai. Untuk itu perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Hasil penelitian pada siklus II, menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dari rata-rata nilai kelas pada siklus I sebesar 67,86 meningkat menjadi 75,13 pada siklus II. Siswa yang tuntas pada



siklus I sejumlah 18 siswa meningkat menjadi 24 siswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 60% meningkat menjadi 80%. Berdasarkan pada data siklus II, siswa yang tuntas mencapai 24 siswa dengan persentase 80% telah mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar siswa sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari 65.

Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi keaktifan siswa dan hasil dari tes belajar siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* pada pelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Potorono Bantul.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Potorono Bantul maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan strategi

pembelajaran aktif tipe *index card match* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis pratindakan dan hasil tes belajar siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan, keaktifan belajar pada siklus I memperoleh 63,89% dan meningkat pada siklus II sebesar 80,56%. Hasil belajar siswa juga meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata dan persentase siswa yang memenuhi KKM. Pada pratindakan/data awal, nilai rata-rata siswa sebesar 59,36 dengan persentase pencapaian KKM sebesar 46,67% atau 14 siswa. Pada siklus I diperoleh peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 67,86 dengan persentase pencapaian KKM sebesar 60% atau 18 siswa. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,13 dengan persentase pencapaian KKM mencapai 80% atau 24 siswa. Berdasarkan kesimpulan di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan keaktifan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Potorono Bantul.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, & Supardi. 2007. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Untuk SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Sanjanya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Silberman, Mel. 2013. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka InsanMadani.
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Taufiq, Agus, dkk. 2012. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD